

大学课程  
为电子游戏和 3D  
电影制作发型





## 大学课程 为电子游戏和 3D 电影制作发型

- » 模式:在线
- » 时间:6周
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

网络访问: [www.techtitute.com/cn/information-technology/postgraduate-certificate/hair-creation-video-games-3d-movies](http://www.techtitute.com/cn/information-technology/postgraduate-certificate/hair-creation-video-games-3d-movies)

# 目录

01

介绍

---

4

02

目标

---

8

03

课程管理

---

12

04

结构和内容

---

18

05

方法

---

22

06

学位

---

30

# 01 介绍

头发是任何三维角色中最引人注目的元素之一，因为它能增加真实感，甚至能确定角色的个性。因此，对于专门从事三维设计的计算机科学家来说，更新技术和了解最新程序非常重要，这样才能让三维模型呈现出更好的外观。本专业教授学生以最专业的方式制作任何类型的发型，无论是视频游戏还是电影。为此，他们将学习发型创作的基础知识，并通过不同风格的实践，成为发型方面的优秀专业人士。





“

掌握有机 3D 模型发型的基本要素, 成为人物造型逼真的标杆”

发型是彰显模特个性的最显著特征之一，因为它通常是公众最先注意到的东西之一。在这里，计算机科学家将通过 ZBrush 或 Xgen 等用于视频游戏和 3D 电影领域的程序，接受高级培训，从而能够在纹理、形状和人物发型方面凭借自己的高质量项目脱颖而出。

为了实现职业发展，对三维建模感兴趣的学生应具备为不同类型的行业制作发型的高级知识。学生在本课程中学到的制作发型和创造发型的知识将使他们在人群中脱颖而出。这将使他们在自己的部门中得到晋升，并使他们的项目取得更好的最终结果。

对于所有希望在自己的领域中获得经济或专业提升的计算机科学家来说，这是一个绝佳的机会，因为作为一个完全在线的资格证书，它可以与职业责任完美地结合在一起。在学习期间，学生可以通过任何有网络的设备访问所有内容。

这个**为电子游戏和 3D 电影制作发型大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是：

- ◆ 研究由神经外科专家介绍的实际案例的发展
- ◆ 该书的内容图文并茂、示意性强、实用性强为那些视专业实践至关重要的学科提供了实用的信息
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践，以推进学习
- ◆ 其特别强调创新方法
- ◆ 理论课、向专家提问、关于有争议问题的讨论区和个人反思性论文
- ◆ 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上获取内容

“

这门 100% 的大学课程将指导您为视频游戏和电影制作最逼真的 3D 角色”

“

毕业后,您将为使用业内最好、使用最广泛的 3D 建模软件做好充分准备”

您将奠定发型设计的基础,并在不同风格的实践基础上成为一名专业人士。

这本书将让您了解最新的市场方案,为应对任何情况做好准备。

该课程的教学人员包括来自该行业的专业人士,他们将自己的工作经验带到了这一培训中,还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

多媒体内容是用最新的教育技术开发的,将允许专业人员进行情景式学习,即一个模拟的环境,提供一个身临其境的培训,为真实情况进行培训。

该课程的设计重点是基于问题的学习,通过这种方式,专业人员必须尝试解决整个学年出现的不同专业实践情况。它将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。



# 02 目标

本资格证书的主要目的是为计算机科学家提供最高水平的培训，这样，除了提高他们的工作和个人业绩外，他们还可以通过尽可能逼真的人物头发建模来实现专业化和更多的职业发展机会。毕业生将把提高质量作为个人学习的目标，在进行三维建模项目时，尽可能展现出自己的创造力，这些项目涉及具有非常特殊发型的人物。







“

您选择了最好的三维建模专业,使自己从所在系的其他计算机科学家中脱颖而出”



## 总体目标

---

- ◆ 扩展人类和动物解剖学知识, 以开发超现实的生物
- ◆ 掌握重拓扑学、UVs和纹理, 以完善所创建的模型
- ◆ 创建一个最佳和动态的工作流程, 以更有效地进行三维建模工作
- ◆ 掌握3D行业最需要的技能和知识, 以便能够申请到顶级职位





## 具体目标

---

- ◆ 深入研究Xgen在Maya中的高级应用
- ◆ 为电影创作头发
- ◆ 研究发使用卡的电子游戏
- ◆ 开发你自己的头发质地
- ◆ 查看ZBrush中毛刷的不同用途

“

在严格的时间限制下工作时, 您将能够适应行业内任何类型的工作流程, 并使用最流畅的工作流程”

# 03 课程管理

TECH 为电子游戏和电影业挑选了在不同类型的设计工作中拥有丰富经验的讲师。这些专业人士将传授先进的发型设计技术,这意味着教学内容将从适应当前市场需求的真实视角中受益。



“

您将从知名专业人士手中学习到  
市场上最新的技术及其所有技巧”

## 国际客座董事

Joshua Singh是一位杰出的专业人士,在**电子游戏**行业拥有超过20年的经验,以其在**艺术指导和视觉开发**方面的技能而享誉国际。他在**Unreal、Unity、Maya、ZBrush、Substance Painter**和**Adobe Photoshop**等软件方面受过扎实培训,并在**游戏设计**领域留下了深刻的印记。此外,他在**2D和3D的视觉开发**方面都有丰富的经验,并以其在**生产环境**中以**协作和深思熟虑**的方式解决问题的能力而著称。

此外,作为**Marvel Entertainment**的艺术总监,他与精英艺术团队合作并指导他们,确保作品符合所需的质量标准。他还曾在**Proletariat Inc.**担任**主角艺术家**,在那里的**电子游戏**中负责所有角色资产,并为团队创造了一个安全的工作环境。

凭借在**Wildlife Studios**和**Wavedash Games**等公司的**领导角色**,Joshua Singh一直是**艺术开发**的支持者,并且是行业中许多人的**导师**。他还曾在著名的公司如**Blizzard Entertainment**和**Riot Games**担任**高级角色艺术家**。在他最重要的项目中,特别突出的是他参与了**Marvel's Spider-Man 2**、**League of Legends**和**Overwatch**。

他将**产品、工程和艺术**的愿景统一起来的能力对于众多项目的成功至关重要。除了在行业内的**工作**之外,他还在著名的**Gnomon School of VFX**担任**导师**,并在**Tribeca Games Festival**和**ZBrush Summit**等知名活动中担任**演讲者**。



## Singh, Joshua 先生

---

- ◆ 加利福尼亚州美国Marvel Entertainment艺术总监
- ◆ Proletariat Inc.主角艺术家
- ◆ Wildlife Studios艺术总监
- ◆ Wavedash Games艺术总监
- ◆ Riot Games高级角色艺术家
- ◆ Blizzard Entertainment高级角色艺术家
- ◆ Iron Lore Entertainment艺术家
- ◆ Sensory Sweep Studios 3D艺术家
- ◆ Wahoo Studios/Ninja Bee高级艺术家
- ◆ Dixie州立大学普通学科
- ◆ Eagle Gate技术学院平面设计学位

“

感谢 TECH, 你将能够与世界上最优秀的专业人士一起学习”

## 管理人员



### Gómez Sanz, Carla 女士

- ◆ 在Blue Pixel 3D的3D综合专家
- ◆ 天时游戏公司的概念艺术家、3D建模师、着色师
- ◆ 与跨国咨询公司合作,为商业提案设计小插曲和动画
- ◆ CEV传播、图像和声音学院的3D动画、电子游戏和互动环境高级技师
- ◆ 在CEV Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido获得3D艺术、动画和电子游戏和电影视觉效果的硕士和学士学位





# 04

## 结构和内容

由于本专业内容的更新和专业化, 学生可以学习到适应当今市场现实的理论, 掌握企业最需要的方面, 而这些方面在传统的计算机专业中是没有教授的。毕业生将掌握 Xgen、Hair Shading 或优化渲染方面的高级知识, 这将有助于他们改进工作流程, 提高个人项目的性能。



“

您将欣赏真实的三维模型, 学习如何  
结合实际情况创建逼真细致的发型”

## 模块1.为电子游戏和电影创作头发

- 1.1. 电子游戏和电影的头发之间的差异
  - 1.1.1. 纤维网格和卡片
  - 1.1.2. 制作头发的工具
  - 1.1.3. 毛发软件
- 1.2. 在ZBrush中雕琢头发
  - 1.2.1. 发型的基础形状
  - 1.2.2. 在ZBrush中为头发创建画笔
  - 1.2.3. 曲线画笔
- 1.3. 在Xgen中创建头发
  - 1.3.1. XGen
  - 1.3.2. 收藏和描述
  - 1.3.3. 头发 vs.仪容仪表
- 1.4. Xgen 修改器:赋予头发真实感
  - 1.4.1. 聚集在一起
  - 1.4.2. 绕线
  - 1.4.3. 头发指南
- 1.5. 颜色和 区域图:用于对毛发和被毛进行绝对控制
  - 1.5.1. 头发区域地图
  - 1.5.2. 理发:卷发、剃须和长发
  - 1.5.3. 微观细节:面部毛发
- 1.6. Xgen高级:表达式的使用和细
  - 1.6.1. 表达方式
  - 1.6.2. 公用事业
  - 1.6.3. 头发细化
- 1.7. 在Maya中为电子游戏建模的 卡片 放置
  - 1.7.1. 卡片上的纤维
  - 1.7.2. 手工制卡
  - 1.7.3. 卡片和实时引擎
- 1.8. 对电影的优化
  - 1.8.1. 头发及其几何形状的优化
  - 1.8.2. 用动作为物理学做准备
  - 1.8.3. Xgen刷子
- 1.9. 头发着色
  - 1.9.1. 阿诺德着色器
  - 1.9.2. 超现实的外观
  - 1.9.3. 头发治疗
- 1.10. 渲染
  - 1.10.1. 使用Xgen时的渲染
  - 1.10.2. 照明
  - 1.10.3. 消除噪音



在完成学业后,您将为使用业内最好、使用最广泛的软件做好最充分的准备”



# 05 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的：**再学习**。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用，并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。





“

发现再学习, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

## 案例研究, 了解所有内容的背景

我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

和TECH, 你可以体验到一种正在动摇  
世界各地传统大学基础的学习方式”



你将进入一个以重复为基础的学习系统, 在  
整个教学大纲中采用自然和渐进式教学。





学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

## 一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划，从零开始，提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法，个人和职业成长得到了促进，向成功迈出了决定性的一步。案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济、社会和职业现实。

“我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

在世界顶级计算机科学学校存在的时间里，案例法一直是最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律，案例法向他们展示真实的复杂情况，让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下，专业人士应该怎么做？这就是我们在案例法中面对的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在整个课程中，学生将面对多个真实的案例。他们必须整合所有的知识，研究、论证和捍卫他们的想法和决定。

## 再学习方法

TECH有效地将案例研究方法基于循环的100%在线学习系统相结合,在每节课中结合了个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究:再学习。

在2019年,我们取得了世界上所有西班牙语在线大学中最好的学习成绩。

在TECH,你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为再学习。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年,我们成功地提高了学生的整体满意度(教学质量,材料质量,课程结构,目标.....),与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。



在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学,遗传学,外科,国际法,管理技能,体育科学,哲学,法律,工程,新闻,历史,金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在一个高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

再学习将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看,我们不仅知道如何组织信息,想法,图像记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住并将其储存在海马体的根本原因,并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式,在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中,我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



### 学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



### 大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



### 技能和能力的实践

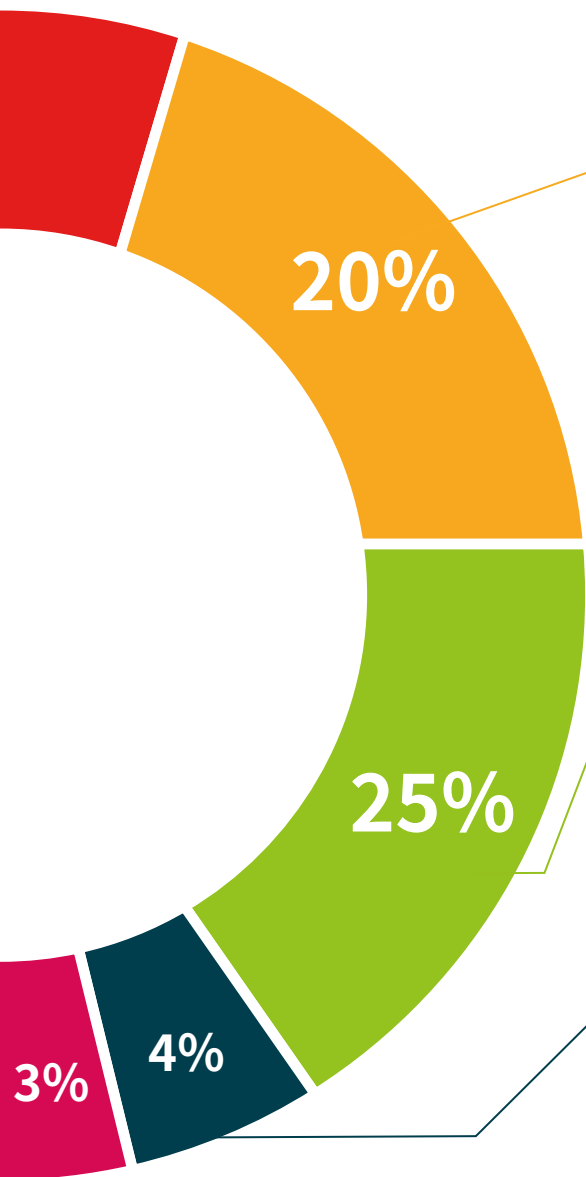
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



### 延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





### 案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍,分析和辅导案例。



### 互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。  
这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



### 测试和循环测试

在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



# 06 学位

为电子游戏和 3D 电影制作发型大学课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由 TECH科技大学颁发的大学课程学位证书。





“成功地完成这一项目,并获得你的大学课程,省去出门或办理文件的麻烦”

这个为电子游戏和 3D 电影制作发型大学课程包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后, 学生将通过邮寄收到TECH科技大学颁发的相应的大学课程学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在专科文凭获得的资格, 并将满足工作交流, 竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位: 为电子游戏和 3D 电影制作发型大学课程

官方学时: 150小时





健康 信心 未来 人 导师  
教育 信息 教学  
保证 资格认证 学习  
机构 社区 科技 承诺  
个性化的关注 现在 创新  
知识 网页 质量  
网上教室 发展 语言 机构

**tech** 科学技术大学

大学课程  
为电子游戏和 3D  
电影制作发型

- » 模式:在线
- » 时间:6周
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

大学课程  
为电子游戏和 3D  
电影制作发型

